PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 21, tirsdag 14. november 1989

Redaksjonelt

Dette er en historisk leder for Phobos. For første gang vil den bare inneholde ordet "vasking" én gang, nemlig i denne setningen. Grunnen til dette er at vi nå går over i en ny fase av foreningens historie. (Dette vil dukke opp i serien "Ares historie" med tid og stunder.) Foreningen på Bjølsen og foreningen på Blindern har ikke vært de beste venner i den tid de begge har eksistert. Denne "krigen" er nå midlertidig avblåst. Inntil krigshisserne igjen får overtaket vil de to foreninger samarbeide om enkelte enkeltsaker. Phobos er en av dem. Phobos vil deles ut begge steder, og begge foreninger vil dele ut det endelige resultatet. Enkelte turneringer vil ha interforeningær deltakelse. Det er altså ikke snakk om noen Anschluss eller noen gjenforening, men om begrenset samarbeid om enkeltsaker. Trist for dem som synes eksklusjons-diskusjoner er morsomt, selvfølgelig.

Ellers kan det nevnes at Blindernforeningen har stabilisert seg på rundt 25 medlemmer, men tallet stiger sakte. Rengjøringsproblemer eksisterer ikke. Det selges brus og øl. Nye medlemmer dominerer. Stedet er markert stillere enn Bjølsen. Selv forherdede Bjølsenfanatikere må innrømme at lokalene er hyggelige. Denne lederen er skrevet av kasserer i Blindernforeningen (Phobospraksis er å ikke avsløre navnet på leder-forfatteren, så respekt for tradisjoner forbyr meg å nevne navnet Øyvin).

Siden ikke-undertegnede ikke har vært på Bjølsen på en stund kan han ikke si noe om stedet, men det er sikkert hyggelig der også. La oss håpe at samarbeidet varer. Hobbyen er liten nok til at det er for dumt å krangle med annet enn trøndere.



MERKEDAGER 14. NOVEMBER

TIRSDAG 14. NOVEMBER 1939
Miner ved den engelske Nordsjø-kyst har forårsaket flere forlis. De engelske aviser skriver at minene er lagt ut av tyskerne i strid med folkeretten, fordi det ikke er gitt melding om feltenes beliggenhet.. De tyske aviser hevder at minene er engelske.
Tyskland varsler om utvidet ubåtkrig
De røde tropper er i ferd med å besette basene i Litauen.

TORSDAG 14. NOVEMBER 1940
17 tyske stupbombefly og en jager blir skutt ned utenfor den engelske kyst før de kan gå til angrep.
Coventry blir utsatt for et av krigens frykteligste angrep.
Britene melder at skip i Stavanger er bombet.

LØRDAG 14. NOVEMBER 1942
Det meldes fra general Eisenhowers hovedkvarter at den 1. britiske armé under general Anderson er gått over grensen til Tunis. Framrykningen blir støttet av fallskjermavdelinger, som har besatt flyplassen Bône like evd grensen. Pétain sender admiral Darlan et telegram der det heter: "De skulle forsvare Nord-Afrika mot det amerikanske angrep. Den avgjørelse som De har truffet, er i direkte strid med den oppgav og de ordrer De har fått. For ikke å øke fedrelandets ulykke gir jeg den franske hær i Afrika ordre til under ingen omstendigheter å gå til aksjon mot aksens stridskrefter."
Tyske og italienske tropper er overført til Tunis sjø- og luftveien.
Det meldes fra Berlin at akseubåter og fly har senket 89 skip av den allierte konvoi til Nord-Afrika.

SØNDAG 14. NOVEMBER 1943
Uro i Nord-Italia, særlig i de store byer. I Milano er det innført unntagelsestilstand på grunn av at tyske og fascistiske soldater er blitt skutt. De forbitrede kamper i Syd-Italia fortsetter. Tyskerne er gått til harde angrep mot den 5. amerikanske armé i Venafro-sektoren. Montgomery rykker langsomt fram mot Sangro elven. Tyske tropper er gått i land på øya Leros i Dodekanesene og kjemper hardt for å gjenerobre øya.

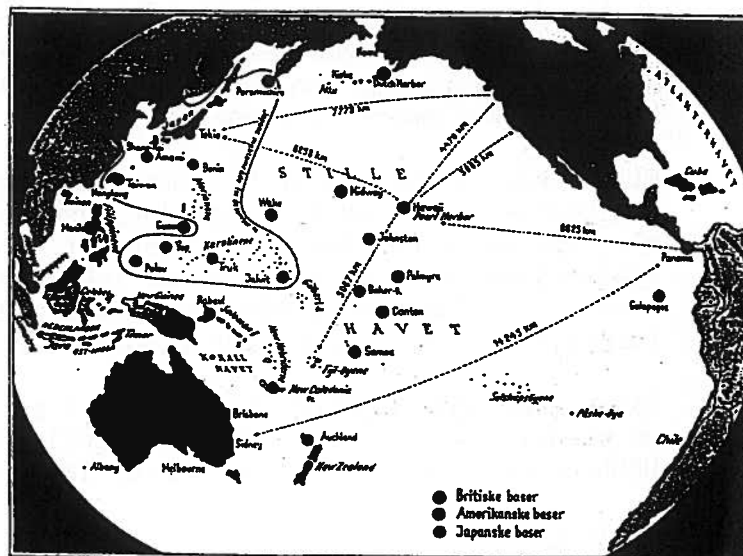
SØNDAG 14. NOVEMBER 1943
Japanerne melder idag om det "fjerde slag ved Bougainville", hvor japanske fly på noen sekunder senket 2 kryssere og 1 jager.

TIRSDAG 14. NOVEMBER 1944
En norsk militærmisjon fra Storbritannia er nå kommet til Kirkenes og samarbeider med de russiske styrker der.

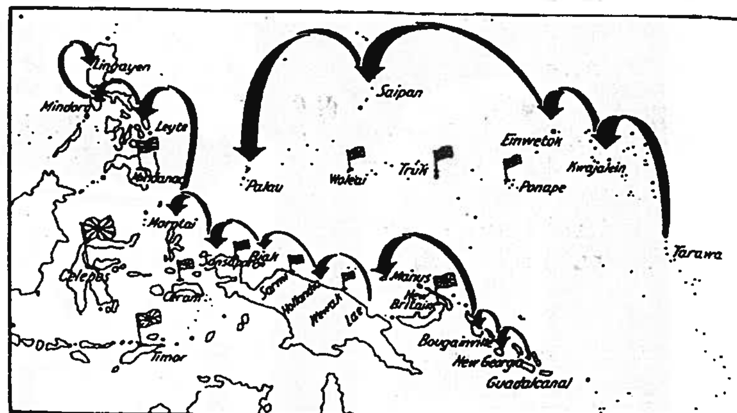
TIRSDAG 14. NOVEMBER 1944
Amerikanerne rykker langsomt fram gjennom Leyte-fjellene mot Ormoc. En omringningsoperasjon truer den japanske linje nedenfor Limon.
Kineserne har rømt Liu-chow, en by som også tjente som amerikansk flybasis.

TIRSDAG 14. NOVEMBER 1944
Den russiske general Vlassov danner i Prag "Utvalget til befrielse av Russlands folk". Der leses opp et manifest til det russiske folk, hvori det heter at målet er å styrte Stalin og befri Sovjetunionens folk - for å gi dem tilbake de rettigheter som de tilkjempet seg gjennom revolusjonen i 1917. Man vil slutte en ærefull fred med Tyskland og skape et nytt statssystem uten bolsjevisme og uten utsugning. Befrielsesutvalget hilser med tilfredshet Tysklands hjelp som den eneste reelle mulighet for å organisere den væpnede kampen mot Stalin-klikken.
På vestfronten har de allierte fortsatt sin framrykning i nord og syd for Metz.
Syd for Budapest har russerne likvidert det tyske brohode på Donaus østlige bredd.

Trond Jansen



Oversiktskart over Stillehavet med en del avstander (angitt i km) i dette verdenskrigens største krigsteater. Eksempelvis kan nevnes at strekningen Tokio—Hawaii er nesten dobbelt så lang som avstanden over Atlanterhavet fra Irland til New Foundland.



Salomon-øyene, New Guinea og Molukkene åpnet én vei til Filippinene og Japan. Det var MacArthur som hadde ledelsen av operasjonene i dette krigsteater, og stridene her var i første rekke infanteriets sak, med den nødvendige støtte fra flåte og fly. Veier eksisterte omtrent ikke på New Guinea og de andre tropeøyene som etter hvert ble erobret tilbake, så felttoget tok karakter av amfibieoperasjoner mot eller innimellom de baser japanerne hadde opprettet der. Den andre veien mot Japan gikk over småøyene i den midtre del av Stillehavet — Gilbert-, Marshall-, Mariana-, Bonin- og Riukiu-øyene. De flåtestyrker som under admiral Nimitz' overkommando tok denne veien, var større enn hele den øvrige verdens flåter sammenlagt. I begynnelsen av 1944 tellet den amerikanske flåte 4167 skip, hvorav 613 krigsskip og 80 000 landingsfartøyer. Blant de nye skip var 7 slagskip av «Missouri»-klassen (45 000 tonn) og omtrent 100 hangarskip med tusenvis av fly — Grumman Wildcat og Hellcat, Curtis Helldiver, Douglas Dauntless, Chance-Vought Corsair osv. Et enkelt forband, Mitcher's 58. Task Force var kraftigere enn hele den japanske flåte. Det gjorde også så stor fart at ingen slagskip som var bygd før Pearl Harbor kunne følge med det. Det er disse forhold en må ha for øye når en ser hvordan amerikanerne «hoppet» fra øy til øy og ofte etterlot japanske baser bak sine linjer uten å erobre dem. Kartskissen her viser den vei MacArthur og Nimitz fulgte under «øyhoppingen», samt noen av de viktigste japanske baser. Woleai, Truk og Ponape hadde Japan allerede før krigen, de andre hadde det tatt under sin lynoffensiv 1941—42.

JONS VERDEN

HVORDAN VINNE TOP GUN

Det har lenge vært stille fra leserne, men nå har det endelig skjedd igjen - jeg har fått feedback! Det er flere som har reagert på Battle For Moscow-artikkelen - de mener at første-runde-taktikken min er feil. Det kan det jo hende at den er... Kanskje en eller annen kommer med en skikkelig analyse av BFM i Phobos?

TOP GUN, ja. Det er ikke så mye å si om det spillet (og det er derfor jeg ikke har tatt det med før), men noen gode råd er:

* Prøv å skape flere-mot-en-situasjoner. Det kan være umulig for et av motstanderens fly å komme unna hvis det er fanget mellom tre av dine.

* Hold farten oppe, f.eks. på ca. 4, slik at du kan velge mellom flest mulig manøvere i neste trekk.

* Benytt avanserte manøvere flittig i nærkamp. Roll- og scissors-manøvere gir deg offensive muligheter uten at du selv trenger å ta sjanser. Vitsen er at du med en slik manøver beveger deg til et sted hvor fienden ikke kan få inn et godt skudd på deg (i hvert fall ikke uten at du får skutt tilbake), mens du kan få skutt ham hvis han velger en tradisjonell manøver.

* Skyt når du har sjansen! Selv om du f.eks. må ha 11 for å treffe, kan det hende du klarer det. Du har liten bruk for missiler etter at du er skutt ned!

CATHEDRAL GAMING

Landets nest største, nest beste, nest nordligste, nest mest tradisjonsrike, nesten mest kaotiske, voksneste og nest mest interessante spillkongress ble som kjent arrangert i den forhenværende kirken i den lille byen med den store kirken for en uke siden. Det var ca. 100 personer der, og det er imponerende! Det var også imponerende at bortimot 25 spillegale fra Oslo fant veien dit. Kanskje det er håp for ARES likevel? Jeg hadde aldri trodd at så mange i 15-18-årsalderen ville bli med.

Siden så mange ARES-medlemmer var der, har det vel liten hensikt å komme med et vanlig kongress-referat. Alle vet jo hva som skjedde. Jeg får prøve meg med litt konstruktiv kritikk i stedet: Nå som Hexcon er blitt så stor, synes jeg det er på tide å gravlegge lagturneringen. I de årene den har eksistert, har den aldri vært særlig vellykket. Turneringsformen har etter min mening to store svakheter: For det første uteblir lagfølelsen, fordi lagene er for store og tilfeldig sammensatt. For det andre blir man presset til å spille spill man ikke akkurat synes er verdens beste - Shogun, Illuminati, Titan og Gunslinger inngår i hvert fall ikke lenger i min spillsamling. Så til neste år: Hvorfor ikke ha en lagturnering for 3-4 - manns lag, hvor man selv bestemmer hvem man vil spille sammen med, og hvor man kun spiller rollespill? Rollespill er jo spill som folk nesten uten unntak synes er gøy - selv jeg kan ha glede av å spille Warhammer... Og så kan man ha en tradisjonell Junta-, 1830- eller Diplomacy-turnering ved siden av, pluss kongressmiddagen selvsagt.



Telefonen ringer i førerbunkeren:
-Hvor er Der Fuhrer? Benito ringer riks fra Cape Town!
Sentralborddamen svarer:
-Et øyeblikk så får De Toronto. Han er på reinjakt i Canada!

eller

Et maksimalt spennende referat fra en minimalt spennende

WORLD IN FLAMES

turnering på Hexcon

Noe før Hexcon hadde den ikke ukjente Geir Aaslid utfordret trønderne til World in Flames (wif) spilling på Hexcon, i håp om at arrangementet dermed skulle bli interessant. For å lokke trønderne til å stille lovet han at dersom Ares-spillerne tapte, skulle vi krype på knærne opp midtgangen i Nidarosdomen og be om tilgivelse for at vi utfordret dem.

Selvfølgelig bet de på. Utfordringen ble akseptert, og spillreglene utformet. Vi skulle spille med et firemannslag hver, på totalt to spill, slik at begge lag fikk spilt begge sider simultant. Når kongressen var slutt skulle vi telle opp victory points på begge sider, høyeste total vinner. I Oslo begynte vi å sette opp lag.

Tiden gikk. Are kunne ikke stille. Øyvin kunne ikke stille. Dette var to av de fire beste wif spillerne i Oslo. Så kunne begge stille, og Geir og Trond (resten av de fire) pustet lettet ut. Så kunne ikke Are likevel, og stemningen begynte å bli amper og hektisk. Trekke seg like før avreise!

Etter ikke ubetydelig press ble det endelige firemannslaget slik:
På det kartet vi spilte Aksemaktene:
  Are - Tyskland
  Trond - Italia og Japan
På det kartet vi spilte de Allierte:
  Geir - Commonwealth og Frankrike
  Øyvin - Kina, USA og Sovjetunionen
og slik dro vi til Trondheim, eller Den Lille Landsbyen med Den Store Kirken.

Vel fremme møtte det oss en lett unnskyldende hexagnom. På grunn av problemer med arrangementet, stor deltakelse, lite folk, uforutsette omstendigheter og tatt i betraktning månefasen kunne de dessverre ikke stille lag, men siden vi hadde utfordret dem skulle jo de velge spill, og de valgte da Advanced Squad Leader og det ville jo være greitt? Vi forklarte så godt vi kunne at:
1. wif-utfordringen var akseptert og det var det vi kom for å spille
2. Øyvin har ikke spilt ASL, Are har kun spilt SL, og det er noe annet, Trond kan ikke ASL og liker ikke taktiske spill, og Geir har så vidt spilt det og kan det ikke.
3. Burde de ikke ha sagt dette litt tidligere enn 10 min før spillstart?
De svarte noe a la:
1. Kjenner vi ikke til!
2. Driter vi i.
3. Hvorfor det? Dere burde jo ha ventet dere noe slikt som dette.
Etter at et eller annet Torvatn-blad hadde demonstrert sin karakteristiske sans for humor begynte vi å gi opp hele diskusjonen.

Det hele endte med følgende:
-Geir Aalberg tok i mot ASL-utfordringen. Han kunne spille mot de fire beste hexagnomene.
-Oddgeir Drevdal tilbød seg å spille alene mot Ares' firemannslag til lørdag,

og da ville Borge overta det ene spillet. Akk, hadde bare hele Hexagon bestått av bergensere!

Det gikk som det måtte gå.

Geir Aalberg banket den antatt beste hexagnomen i ASL, hvorpå de andre øyeblikkelig fikk så mye å gjøre at de ikke fikk spilt.

wif er en lengre historie.

Fredag: Oddgeir kunne umulig overleve å spille på fire kart, og det gjorde han heller ikke. Da første runde var nesten ferdig var hans posisjon dårlig. Vi avsluttet spillet for kvelden.

Lørdag: Nå skulle Borge være med. Det kunne han ikke. Han skulle være med i et panel. Øyvin tok seg en tur for å se på Nidarosdomen, siden han ikke regnet ikke med å få se den på søndag. Han var imponert. Noe annet var det ikke å se på i landsbyen, så han returnerte til kongresslokalet. Så gikk div. Aresfolk for å spise. De returnerte. Etter (lang tid) var Borge ferdig. Det ble bestemt at vi skulle fortsette å spille på Ares-Alliert-spillet, mens det skulle settes opp på nytt på Ares-akse-spillet. Oddgeir kopierte Geirs Frankrike-oppsett nesten brikke for brikke, og da gikk det bedre for de Allierte. En stund. La oss ta spill for spill:

Ares-akse-spillet
Suez og Frankrike falt fort og med små tap for Tyskland. Polen overlevde en stund, men falt i 1940. En koordinert innsats førte til at Sør-Afrika ble truet samtidig med at Island ble okkupert av Tyskland. Oddgeir konsentrerte seg om Kriegsmarine som krysset rundt i havet omkring Island. Han senket litt av den, og dermed falt Sør-Afrika uten sverdslag. Neste runde erobret Tyskland Canada. Etter denne runden ville Englands produksjon være en fjerdedel av det den var på toppen. I Asia var situasjonen noe lignende. Uvillig til å gå på Kina for fulle mugger (noe som fører til at USA kommer tidlig med i krigen) nøyde Japan seg med å stille seg i posisjon til å knuse kineseren straks krigen med USA kom i gang. Dette gikk utmerket. Japan sperret av alle forsyningslinjer til Kina, og var i ferd med å dele kineseren i to langs midten da spillet sluttet. Han hadde også mulighet til å angripe India. Sovjet bidro ikke med noe i dette spillet.

Ares-Alliert-spillet
Polen falt fort og med små tyske tap. Frankrike holdt ut til midt i 1940, og de tyske tapene var fryktelige. Tyskland gikk deretter løs på Spania, men en linje i fjell bak en elv holdt så lenge spillet varte og ville sannsynligvis holdt resten av spillet. Suez ble aldri angrepet. I Asia ble Japan kastet ut av Sør-Kina og truet i Midt-Kina. Sovjetunionen angrep Mansjuria og tok det uten tap. USA kortet ned på de japanske ressursene som ble sendt til Japan. Dermed var Japaneren sjanseløs. Han måtte produsere infanteri for å ta tilbake Kina, og han hadde lite å produsere for. Resultat: Den Keiserlige Japanske Marine fikk ikke bygget noe, og var svakere enn US Navy. Stakkars Japan når USA kommer med. Tilbake til Europa: Etter et suksessrikt felttog i Mansjuria brant Stalin etter å gjenta suksessen i Tyskland, men kunne ikke gå til krig før 1942. Siden Commonwealth og Sovjetunionen sammen utproduserte Tyskland, i tillegg til at de hver for seg var større enn Wehrmacht, og Spania ville holde så lenge Commonwealth gadd var det en klar Ares-seier også i dette spillet..

Søndag: Hexagnomene ville ikke spille.

Konklusjonen er dermed at det ble en overlegen Ares-seier på begge brett. Oddgeir viste god sportsånd og fortjener rosende omtale. Borge forbigår vi i stillhet. En stakkar som het Ronny eller noe slikt fikk den lite takknemlige oppgaven å spille Japan etter at Japan var jaget ut av Sør-Kina med store tap. Håpløst, og det gikk rett øst, for å si det slik.

Ikke på noe tidspunkt var Ares-seieren truet på noe sted. Ares-spillerne var i hvert fall to nummer for store for hexagnomene.

Vi gleder oss til neste gang. La oss håpe det kan bli en fight da!

Øyvin

NB: En av de innfødte har fått sitt navn forandret av personvernhensyn. Anonym blir han aldri.

Europa

Fire in the East

Dagbladets



Vil du reise til Sovjet?

Nå blir det billigere for turister i Sovjetunionen. Rubelen er devaluert fra 11 til litt over en krone. Kunne du tenke deg å reise til Sovjet?



Geir Aaslid (35) spillspes., Oslo:
– Ja. Ikke på grunn av den devaluerte rubelen, men fordi det skjer spennende ting der borte. Å se et system i så sterk forandring lokker.

På spørsmål fra Phobos, svarer pressetalsmannen ved den Sovjetiske ambassaden at "de vil ha seg frabedt den formen for masseturisme som ble organisert sommeren 1941". Vi regner med at Spillspes. Aaslids lyst til å reise til Sovjetunionen med dette avtar ganske kraftig.

D&D kampanjen
Til Kim S. Olsen

Endelig lå byen foran partiet. Etter uker på leting hadde Illskjegg og hans venner funnet ruinene til en urgammel kultur. (STOPP! Dette er nok filosofi for idag -- ukjent anm.).

Partiet red inn i byen, og ble straks angrepet av noen bavianer. Det var ingen sak; partiet drepte dem (nesten) uten problemer. Nå ville Illskjegg på liv og død (i dobbel forstand) flå de stakkars dyrene som hadde angrepet partiet. Skinnene skulle han selge. Litt etter, da de hadde drept den 5. (eller 6.) humanoide-stammen, fant partiet ut (helt av seg selv) at de skulle kalle seg "goblobkillers" (eller no'sånt).

Plutselig tiltrakk det eneste hele tårnet i hele byen seg partiets oppmerksomhet, og de dro dit. De gikk inn en sidedør, men der var det uheldigvis to *gelatinous cubes*, som partiet valgte å flykte fra. Like etter møtte de en *icewolf*, som de tilslutt klarte å drepe. Illskjegg ville ta med hele denne *wolfen*. Etter mye diskusjon ga jeg (GMen) meg. (Den smarteste gir seg. HE HE.). Illskjegg lesset hesten sin ned, og gikk opp en etasje. Her var det en usynlig minotaur. Partiet drepte ham, og litt etterpå fant de også Stephan. De ga ham en mace +1, og gikk videre opp trappa. Der var det nye monstre, som partiet slo et slag for (Look, I'm a poet). De gikk videre oppover, akkurat tidsnok til å se Goltar forsvinne ved hjelp av en fly-formel.

Midt oppi alt dette glemte partiet å binde opp Stephan. Dermed var han SUR da de kom ned igjen.

Noen dager senere var de framme i Sukiskyn igjen. Det ble holdt en stor fest, og Stephan brukte nå en magisk nål, og utløste hemmeligheten i teppet. Straks lyste det opp to byer. Den ene var Xiqara, den andre Hutaaka. Stephan og partiet tok med seg hestene og dro mot Rifllian. Underveis stoppet de ved et vertshus. Der overnattet de, og Illskjegg, Zems og Galafried drakk seg fulle (Illskjegg kastet opp over hele trappa).

I Rifllian solgte de hestene, og partiet fikk utbetalt sin lønn. Hele gjengen festet og la seg til å sove. Neste morgen våknet Illskjegg og oppdaget at vinflaskene var stjålet. Han ble forbannet, og lette febrilsk gjennom hele rommet. Plutselig banket noen på døra. Illskjegg rev den opp, og skrek: "Har DU stjålet flaskene mine?" I det samme ble han klar over at den han skrek til var herskerinnen over en av de to alverasene i Karameikos, nemlig Allan Rays slekt, Callarii-alvene. Illskjegg ble høfligere, men det var for sent. Herskerinnen dro avgårde før de fikk vite hva hun ville.

Etter en lang ferd kom de endelig til Threshold/Portal. Etter å ha reddet en dame, som kunne fortelle dem at Goltar var i kroen *Duck, Duck* (Dykk, And). Partiet dro da dit, men oppdaget at kroen var stengt.

I det samme oppdaget de en varrotte som spionerte på dem. Partiet fulgte etter den og fant Goltar. Zems kastet en Hold Person på Goltar, og han lykkes. Goltar ble overlevert til myndighetene, og partiet gikk for å hente Stephan, som ventet på kroen *Donald Duck* (HA!). Plutselig stakk noen ned Stephan med en forgiftet dolk. Partiet tok med stephan, og løp avgårde til Templet. Prestene nøytraliserte giften, men Stephan måtte likevel ligge i to uker.

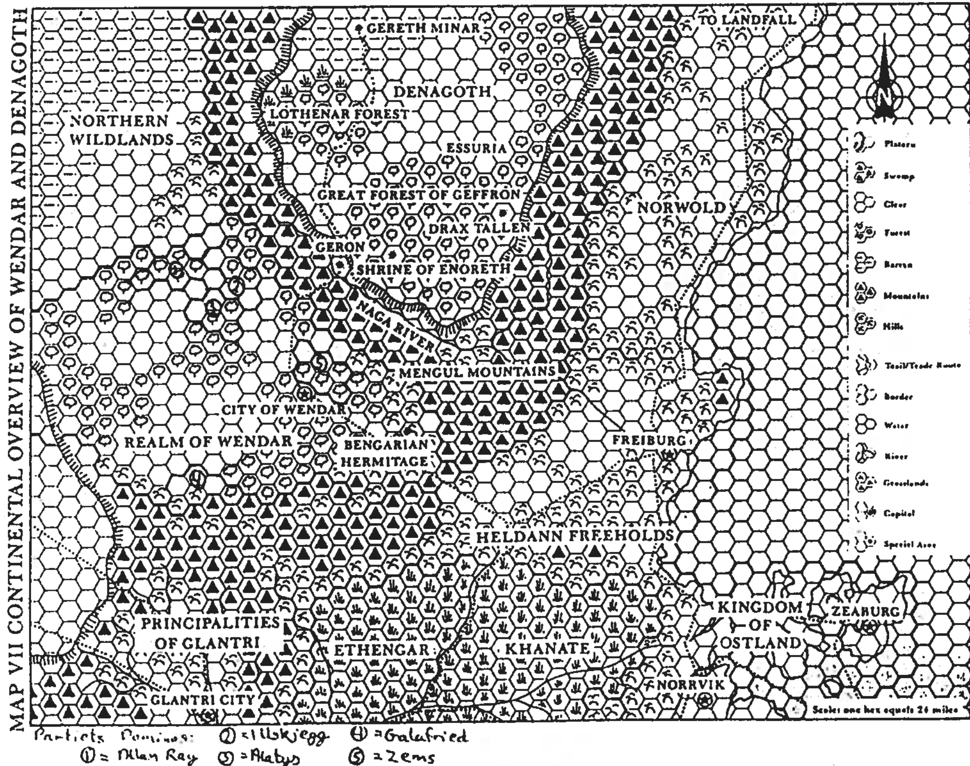
Veien mellom fjellene var full av gnoller og andre farer, men til slutt sto de ved porten. Galafried åpnet den med en knockformel. Endelig lå "Den forsvunne dalen Hutaaka" foran dem.

Den østligste delen av H. var helt øde, men i vest var det to stammer, Hutaaka og Tralder. De beskyldte hverandre for å ha bragt "tingen" dit, og for å ha frembragt alle de vandøde.

Partiet bestemte seg for å drepe denne "tingen", og de trodde det skulle bli enkelt. Det ble det dog ikke, Alatys, Galafried og Allan Ray ble nesten drept, og monsteret ble sendt hinsides.

Da partiet var tilbake i Kelvin ble de tilkalt av Kelvin III, barnoen i byen. Han ga dem tittel av Ensign (lavere offisers grad; ikke så lavt som den tilsvarende norske tittelen, fenrik).

Etter noen dager ble partiet oppsøkt av en ambassadør fra Thyatis. Han fortaltde dem at i en provins kalt Wendar hadde Thyatis store problemer. Han visste ikke noe mer, men medlemmene i partiet skulle få 7 000 gp hver, barontittel (baronesse for Alatys), og et stort landstykke. Partiet svarte ja, og dro mot Wendar.



Wendar ligger nord for Heldann Freeholds, altså helt i den andre enden av den kjente verden. Undervis, da de var så nær Alfheim som de kom, ble de stoppet av en gammel alv. Han hadde byller over hele kroppen, og han spurte om Allan Ray ville hjelpe ham opp. Dette gjrode Allan, og alven ga ham en gave. Et frø. Han fortalte at hvis man plantet frøet og passet på det vokse, og Allan me'det
og hvis det skulle dø
så ville også Allan dø. (Whee! I'm still a poet.)

Dette betyr på norsk at Allan Ray vil stige til 20. level, ikke til 10. som vanlig.

Etter 9 uker var de i Wendar. Der ble de sendt til kongen, som fortalte dem at Wendar alltid var beskyttet av Elvenstar, dvs. inntil den ble stjålet for 20 uker siden. "Nå truer Denagoths tropper med å angripe oss. Vær så snill å hjelpe oss." "Dere må ginne Elvenstar. Den ligger hos Shadow Lord i Gereth Minar."

Partiet dro avgårde, og de fikk med seg Mirva, en cleric.

Etter en stund ble de angrepet av Denagoths soldater. De fanget en som viste dem 20 uniformer, og en som fortalte dem at de måtte gå vestover for å unngå dragen.

Partiet trodde ikke på ham, og de dro østover. Etter en stund møtte de en wyvern Den angrep partiet. Plutselig brukte den e pustevåpen. Mirva ble drept øyeblikkelig. Dette var en blå drage. Den hadde brukt en "phantasmal force"-formel.

Etter en hard kamp, drepte partiet dragen, og gravla Mirva. Etterpå gikk de inn i hulen til dragen. I et rom fant de en dverg, Dreago. Han tilbød seg å bli med pa partiet, og de sa ja. Lenger borte i veien var det et stort hull. Partiet valgte å gå tilbake til krysset og prøve den andre veie: Etter en stund kom de frem til et tårn.

Plutselig dukket det opp en cloud giant, som kastet 3 steiner mot partiet, men alle steinene bommed med minst 20 meter. Deretter forsvant kjempen inn i tårnet. Partiet tok seg inn i tårnet og snakket med kjempen. Da kjempen fikk høre at de skulle drepe Shadow Lord, ble han glad og lot dem overnatte. Neste morgen var kjempen veldig nervøs. Han ba partiet dra fortst mulig. Det gjorde de. Alatys, derimot, la seg på lur bak en stein. Alatys lå slik at hun bare kunne se tårnet. Plutselig kom det en (eller flere) *fireball* mot tårnet, og dermed også mot Alatys. Hun kastet seg bakover, og unngikk dåvidt å bli grillet.

Etter en stund kom partiet til en hengebro. Dreago gikk sist. Da han var halvveis over, røk tauene, og han falt ca. 300 meter ned i elven under.

Lenger ned i fjellet møtte de en halfling, Sergeant Burrows. Han satt der og gråt. Galafried spurte ham, og Burrows forklarte at han skulle møte Mirva, Dreago og fem stykker til for to dager siden på dette stedet.

Partoet følte seg skyldige, og tok med seg halflingen. I byen, Geron, dro de først til kroen *Daisy Duck*, og kom med kodeordet som kongen hadde gitt dem. Men ingen reagerte. Burrows ble igjen, og partiet gikk og sjekket alle husene.

Etter å ha drept ca. 35% av befolkningen i byen, kom de forbi *Daisy Duck* igjen. Da kommer Burrows og en soldat ut. De er begge fulle, og snakker høyt om sine hemmeligheter (Ahrrgghh! Zems' anm.).

Samtidig kommer sherrifen. Han arresterer de to mennene (dvs. soldaten og halflingen).

Partiet undersøker videre, og kommer tilslutt til fengslet. De går inn, og det første Alarys ghør, var å skyte piler mot sheriffen. Hun bommer. Sheriffen setter på alarmen, og etter noen sekunder er alle tatt. En dame, Camla, som stjal Evenstar, kom inn og brukte sin ESP for å lese tankene til partiet. Galafried hadde beskyttelse mot dette, og han fikk da gå. Galafried la seg til å sove, for å memorere noen nye formler.

Da han kom tilbake til fengsleet, så han

> NB! Vi gjør oppmerksom på en endring i programmet. AD&D turneringen er nå flyttet til tirsdag 21.11.1989.

at partiet var på vei ut. Burrows var ikke med dem. Zems forklarte at Burrows tok på seg et smykke som kvalte ham. Mannen som var med dem var spionen Allonrik. Han tok partiet med til Camlas hytte.

En Phantasmal Force, en Hold Person og et slag fra hennes mann drepte effektivt Allonrik. Like etterpå drepte partiet dem.

Etter å ha ødelagt et tempel, infiltrert en hær, latt en NPC-alv (Miridor) bli et



spekter, slåss mot en drage, og møtt Reina, en vakker fighter, kom de endelig frem til Sereth Minar. Partiet fant en hemmelig inngang. Samtidig begynte Reina å gå igjennom en grønn gass.sky. Plutselig ble hun dratt inn i den. Zems ba en stille bønn og gikk inn.

Her er det ikke mye å fortelle, bortsett fra at en Medusa nektet å steine dem (som om noen ville det). Hun ville ut. Partiet



slapp henne ut, og samtidig snublet hun og så Kavien, NPC nr. 7, rett inn i øynene.

Partiet holdt nesten på å dø da Rannulf dukket opp. Shadow Lord'en brukte da en *Wish*-formel og forsvant. Elvenstar ble plukket opp, og partiet dro tilbake til Wendar. Der fikk alle som lovet tittel av baron (-esse for Alatys), og tre hexer med land.

Noen dager senere tilkalte kongen dem, og ba dem dra og sjekke om Bensarian var OK. Partiet sa ja, men Rannulf holdt på å gjøre istand en karavane, så han kunne ikke bli med. Partiet dro til Bensarian og nedkjempet 2 wyverns. Bensarian takket dem, og fortalte at Shadow Lord'en var blitt udødelig. Han kunne bare drepes med *Blackrod*. Noe partiet først må finne.

Templet der *Blackrod* var, lå på en bakketopp. Utenfor satt det en gnom. Hun sa at det bare er hun som kan gå inn i templet. Illskjegg trodde henne ikke, og han ble straks drept av en felle. (SØRGEMARSJ.) Det viste seg at man måtte krabbe for å komme inn. Partiet la Illskjegg på alteret, og brukte en Raise DEad på ham.

To uker senere dro de videre. I Drax Tallen fant de en hule. Etter en stund møtte de et *Skeletal beast*, som de såvidt greide å drepe. Bak denne hulen var det et rom. Der var det en dame lenket fast. Det var Reina. Hun var blitt bortført og bragt hit.

Etter et rush igjennom rommene møtte de endelig Shadow Lord'en. De brukte *Blackrod* og drepte ham.

Tilbake i Wendar fikk alle tre hexer til bortsett fra Alatys som fikk to. På kvelden mens alle slappet av på rommet til Illskjegg spurte Zems om Reina ville gifte seg med ham. Hun smilte og sa at svaret skulle han få imorgen.

(fortsettelse følger)

- Kim S. Olsen



UNDERSTÅENDE MONSTER FINNER MAN PÅ BAKSIDEN AV DEN T-SKJORTEN SOM ARES' DELTAGERE STOLT BAR PÅ "hexcon" ("ARCON 6")

PLANLAGTE AKTIVITETER FREM TIL JUL:

14. november	Britannia opplæring (Johannes)
21. november	AD & D turnering (Trond)
28. november	nil
05. desember	nil
12. desember	Hemmelig rpg. turnering (?)

HEXAGNOME



CLIMATE/TERRAIN:	Arctic & subarctic/Villages with big churches
FREQUENCY:	Excessive
ORGANIZATION:	Boy Scouts (tribal & feudal)
ACTIVITY CYCLE:	Very depressed
DIET:	Anything they catch (Deep-frozen Coke & Polar Bear burgers)
INTELLIGENCE:	Dubious
TREASURE:	Lost during the Reformation
ALIGNMENT:	(L)awful stupid
NO. APPEARING:	1 + d20 Lackeys*
ARMOR CLASS:	10 (27 outside habitat)
MOVEMENT:	Wobbly (doubled when losing, otherwise unknown)
HIT DICE:	Variable
THAC0:	Fat chance!
NO. OF ATTACKS:	Occasional (Dull scout knife)
DAMAGE/ATTACK:	To self (d42)
SPECIAL ATTACKS:	Noise
SPECIAL DEFENSES:	Silly games
MAGIC RESISTANCE:	3.14
SIZE:	Indeterminate
MORALE:	Italian
XP VALUE:	Scout: 50 Subchief (Lackey): 5 Chieftain (Tim): Nil

*Lackeys are subgnomic entities, suspected to be the brain-damaged offspring of kobolds

Of all the miserable creatures stumbling about the Arctic tundra, none is more repulsive than the HEXAGNOME. Not only are these beasts extremely unaestethic in their manner, appearance and habits, but they're NOISY. And we mean really noisy - some hexagnomes have been known to deafen heavy metal rockers with a single burst of maniacal laughter. Furthermore, they never appear alone: they always appear in flocks, called droves. A drove of hexagnomes can trample anything in its path, pack any tournament, inTIMidate any role-playing "opponent" (they consider everyone not residing in small Arctic towns with huge churches as opponents, even when playing in the same party in an RPG).

VASKELISTE ARES HØSTEN 1989

DATO	NAVN (Evt. klokkeslett for tidligste vasking)
14.nov:	Kim S. Olsen (21.30) Olav B. Hovet (22.00)
21.nov.	Helge Nesøen Erik Johannessen (21.30)
28.nov.	Are Garnåsjordet Hans Thoresen Marius Strai (22.00)
05.des.	Kristian Berg (23.00) Normann Robb
12.des.	Ragnar Nikolaysen (22.00) Tobias Håkonson
19.des.	Espen Burud (22.00) Steinar Johansen (22.00)

HALL OF INFAMY:

Følgende er personer som pga manglende vasking er støtt ut i det aller mørkeste. De får ikke lov å komme på Ares sine møter lenger.

1. GEIR AASLID
2. ØYVIN WORMNÆS
3. JØRGEN HØY
4. GORM H. ERIKSEN

Folk med deres innstilling bør søke asyl i DDR.